

JEWEL BEM HUNTER

LIME with Paint Maker

ASMIK

STAFF CREDIT

■製作・発売
株式会社アスミック
■企画・制作・開発
有限会社サイレンス
■開発総指揮
田村　英樹
（有限会社サイレンス）
■キャラクターデザイン／作画監督
中嶋　敦子
■総監督／脚本／演出
中村　謙一郎
（有限会社サイレンス）
■音楽
荒川　憲一
（有限会社サイレンス）
■制作協力
株式会社ユーメックス

■パッケージデザイン
福島　了
（株式会社クリエーターズ・ユニオン）
■解説書編集・構成
株式会社エーワンオフィス
■解説書デザイン
WAX Graphics

このたびはアスミックのプレイステーション用CD-ROM
「宝魔ハンター ライム withペイントメーカー」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前に、この解説書をよくお読みいただき、
正しい使用法でご愛用下さい。



なお、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、
万一誤作動等を起こすような場合は、恐れ入りますが下記までご一報下さい。
内容・攻略等に関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承下さい。



株式会社アスミック　ソフトウェア事業部
〒162　東京都新宿区揚場町1-21　Phone:03-3235-5992

For Japan Only


プレイヤー 1人


メモリーカード 3～15ブロック


マウス対応

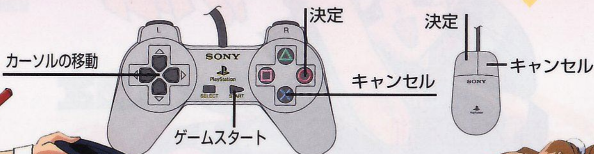
SLPS 00589



もくじ

基本操作方法

「宝魔ハンター ライム withペイントメーカー」の基本的な操作方法は以下のとおりです。また、マウスを使用（コントローラ差込口2でのみ有効）することも可能です。



キャラクター紹介

LIME

ライム
魔界人でもある
物語の主人公

MIZUKI

みづき
ライムの友だちの
女子高生

BIRTH

バース
ライムの相棒を
つとめる魔界人

CHARACTER



ゲームの始め方

タイトル画面に表示されるメニューは「ゲームスタート」「お絵かきセット」「ツールガイド」の3つです。方向キーの上下でメニューを選択し、スタートボタンか○ボタンで決定することで、絵を描いたり、その絵を使った、さまざまなゲーム(下記参照)を楽しむことができます。

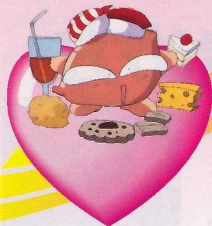


ストーリーモード	P.4	ライムの本編を楽しむことができます。
お絵かきセット	P.6	さまざまなツールを使って、絵を描くことができます。また、元から入っている絵を加工することもできます（P.22参照）。
ツールガイド	―	「宝魔ハンター ライム withペイントメーカー」の各操作方法解説を見ることのできるモードです。
オリジナル宝魔描き	P.24	「お絵かきセット」で描いた絵を、ストーリーモードで宝魔として登場させることができます。
チキチキシアター	P.25	自分の描いた絵に文章を付けて紙芝居を楽しむことができます。「お絵かきセット」のテキストツールを選択しましょう。
シューティングゲーム	P.28	「お絵かきセット」を使って自機や敵キャラのデザイン、配置を行うことでシューティングゲームを楽しむことができます。

ストーリーモードの進め方

ストーリーモードの操作方法は、いたって簡単。ストーリー進行の途中で画面上に表示される「話す」や「考える」といった各コマンドを方向キーで選択、○ボタンで決定するだけで、話を進めることができます。





お絵かきセットの使い方

「お絵かきセット」では自由に絵を描くことができます。自分で宝魔を描いたり、チキチキシアターなどを楽しむためにも、ここで各ツールの利用法をマスターしてください。

①ガイドライン→P.7
②ブロック→P.7
③レイヤー→P.7
④スクリーン
絵を描く場所です。
⑤カーソル
各アイコンの選択や絵を描くときに使用します。
⑥アンドゥ→P.8
⑦ズーム→P.8
⑧スクロール→P.8
⑨ページ切り替え→P.8
⑩透明色（消しゴム）→P.18
⑪色パレット→P.8
⑫ヘルプ表示窓
⑬スタンプ→P.8
⑭ペン→P.10
⑮ハケ→P.10



❶ガイドライン　スクリーンに目安となるラインを表示しよう



このアイコンを選択すると、絵を描くときの目安となるラインを画面上に表示させることができます。

❷ブロック　ボックス選択やセレクトツールの移動を制限しよう



ブロックをONにすると、ボックス描画や選択が8ドット単位（ガイドラインを表示したときにできる1マス分）でしかできなくなります。

❸レイヤー　複数のページを重ねてみる



別々のページに表示されている2枚の絵を選択することで、絵を重ねて見ることができます。まずは1枚目の絵を画面上に表示させた状態で、レイヤーアイコンを選択してください。するとアイコンの右側にあるページ数を表示した数字が、選択可能な状態になりますので、重ねたい絵が表示されているページ数にカーソルを移動して、決定してください。これで最初に選択した絵の透明色が割り当てられている部分に、2枚目の絵が現れることになります。

やってみよう!!

人物と背景を重ねてみよう



絵をロードして

まずは、別々のページに絵を2枚、ロードしてください。



レイヤーをチェック

上に来る絵を表示させて、レイヤーアイコンをチェック。



絵が透けるよ

別の絵が表示されたページを選べば背景付きの絵が見れます。

❻アンドゥ



1つ前の作業を取り消そう

1つ前に行った作業を取り消します。もう1度、アンドゥボタンを押せば、取り消し前の状態に戻ります。

❼ズーム



スクリーンの表示倍率を変えよう

絵の表示倍率（等倍、2倍、4倍、8倍）を変えます。○ボタンで徐々に拡大、×ボタンで縮小していきます。

❽スクロール



スクリーンをスクロールさせよう

絵を拡大表示しているときに、上下左右に配されたボタンを押すと画面がスクロール（赤くなるとストップ）。スクリーン上にカーソルを合わせ、△ボタン＋方向キーでもできます。

❾ページ切り替え



ページの切り替えを行おう

5つあるページの切り替えを行うことができます。○ボタンで順送り、×ボタンで逆送りとなります。

⓫色パレット



好みの色を自由に作ろう

描画時の色選択や、色の作成ができます。色選択は使いたい色にカーソルを合わせ決定すればOK。色の作成は、色を配置するパレットの位置を決めて、右隅のRGB/HSVスイッチを切り替えましょう。次にその左のバーにカーソルを合わせ、○ボタンを押したまま方向キーでバーを動かし色を決めます。パレット番号の書かれた部分は、透明色です（P.18参照）。

⓭スタンプ



文字や記号を画面に張り付けよう

スクリーン上に文字や記号を置くことができます。大きさ、タイプ、種類などをすべて決定したら、カーソルを文字パレットに移動してください。ここで使用する文字を選択、決定したら、スクリーン上にカーソルを移動。文字を置く位置にカーソルがきたら、○ボタンを押して文字を置きます。別の文字を置く場合は1度、×ボタンを押して、現在、選択中の文字をキャンセルしてください。



SLPS 00589

やってみよう!!

紫を作ってみよう



パレットを選択して
まずはパレットを選択。ここに作った色が置かれます。

RGBに設定
色の種類はRGBの方を使うことにしましょう。

好みの色が完成!!
あとはバーを任意の位置にそれぞれずらせば紫の完成。

パレットとスクリーンの関係を知ろう

パレットを使うときに覚えておいてほしいのが、パレットの色は、常にスクリーンに影響を与えるということです。例えば、赤で塗られた部分があり、その色が配置されたパレットの色を青に変えると、スクリーン上の赤で塗られた部分も青になるという具合です。



1 スタンプの大きさ
文字の大きさを決定します。

2 スタンプパレットのタイプ
2種類のスタンプパレットの切り替えを行います。

3 スタンプパレット
ひらがなや数字などスタンプする文字の種類を選択します。

4 スクロール
文字パレットのスクロールを行います。

5 半濁点＆濁点
ひらがなやカタカナを半濁点や濁点が付いているものに切り替えます。

6 文字パレット
文字候補が表示されます。

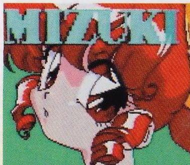
やってみよう!!

画面に名前を打ち込もう



文字を決めて
各種設定を行ったら、文字パレットにカーソルを移動させて、使用する文字を決めます。

画面にスタンプ
別の文字を置くときは、1度、キャンセルすることを忘れずに。



漢字の選択方法

漢字をスクリーン上にスタンプしたい場合は、TYPE2（TYPE1では絵記号等が入力可能）の「亜」を選択。次に文字パレットに表示されているひらがなを選択すると、漢字候補が表示されます。また、漢字表示のときに、×ボタンを押すことで頭文字であるひらがなに戻ります。

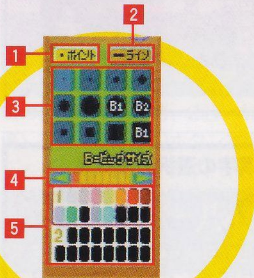




⑭ペン　ペンを使って線を引こう



線を自由に引くことが可能。「ポイント」選択時は○ボタンを押したまま、カーソルをスクリーン上で動かせば線が引けます。直線を引く場合は下記「やってみよう!!」を参照してください。



1ポイント
点を置いたり、自由に線を引く時に使用します。

2ライン
直線を引く時に使用します。

3点（ライン）の大きさ（太さ）
点やラインの大きさや太さを選択することができます。

4パレットスライドバー
このバーの下に表示されているパレットを切り替える時に使用します。

5総合色パレット
点やラインの描画色を選択します。

やってみよう!!

直線を引いてみよう



線の太さを決めて
まずは、線の太さや色を選択してから「ライン」を選択してください。



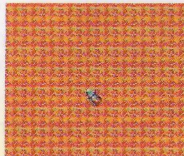
始点と終点を決めれば
次に線の始点となる位置にカーソルを合わせ、○ボタン。



直線も簡単に引ける
終点で○ボタン。次いで×ボタンを押せば直線の完成。

⑮ハケ

同色で囲まれている部分を塗りつぶしたり、パターンを置くことができます。まずは塗りつぶしパターンを選択、決定し、パターンの種類を選んだら、スクリーン上の囲まれている部分にカーソルを移動。そこで○ボタンを押せば、パターンを置くことができます。また複数のパターンを組み合わせることで、思いもよらぬユニークなパターンを作ることができます。



囲まれている部分を塗りつぶそう





1 パターンチェンジ
パターン種類を切り替える時に使用します。

2 パターン種類
パターンの種類を選択できます。パターン1の左上がベタ（標準）です。

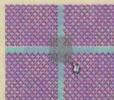
3 フリーパターン
スクリーンに表示されている絵の一部をパターンとして使用することができます。詳細については、下記を参照してください。

4 パレットスライドバー
このバーの下に表示されているパレットを切り替える時に使用します。

5 総合色パレット
塗りつぶす色を選択します。

フリーパターンの作り方と、注意点をマスターしよう

絵の一部をパターンとして登録できるフリーパターンを作るには、まずツール機能内にある「フリーパターン」を選択。次にカーソルをスクリーンに移動させ、任意の位置にカーソルを合わせて、○ボタンで決定してください。これで決定した範囲がパターンとして登録されます。なお、フリーパターンを作るときは、必ず透明色が含まれた範囲を選択するようにしてください。





やってみよう!!

絵に模様を付けよう



パターンを選択して

まずは、パターン種類を選んでから、その下に表示されるパターンを選びます。



色を決めたら

もちろん、パターンに色をつけてもOK。パレットから自由に色を選んでください。



囲まれた場所にカーソルを合わせて

カーソルは必ず囲まれた位置へ。



パターンをつけよう

最後に○ボタンを押せば、パターン付けは終了です。

⑯ブラシ　スプレーを吹きかけよう



スプレーを吹きかけたような効果を得ることができます。基本的な操作はペンと同じで、自分の思いどおりの軌跡でスプレーを吹きつけたい場合は、「ポイント」を選択し、○ボタンを押したまま、スクリーン上でカーソルを移動させてください。まっすぐ一直線にスプレーを吹きかける場合は、「ライン」を選択し、スクリーン上にカーソルを移動。ラインの始点となる位置に合わせて○ボタンで決定します。同様に終点となる位置も決めることで、この2点をまっすぐ結ぶライン上（目安となる線で、実線が引かれるわけではありません）に、スプレーを吹きかけたような効果を得ることができます。

1 ポイント
点状にスプレーを吹きかける時に使用します。

2 ライン
指定したライン上にスプレーを吹きかける時に使用します。

3 吹きかけるスプレーの大きさ（太さ）
スプレー範囲を選択することができます。

4 パレットスライドバー
このバーの下に表示されているパレットを切り替える時に使用します。

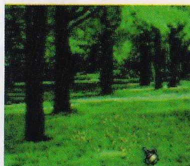
5 総合色パレット
スプレーの色を選択します。

やってみよう!!

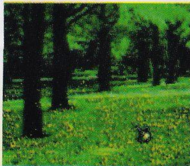
絵にスプレーを吹きかけよう



ブラシの種類を選んで
ブラシの種類、色はもちろんのこと、ブラシの効果が及ぶ範囲を選ぶことも忘れずに。



さっとひと噴き
「ポイント」選択時は、○ボタンを押してさっとひと噴き。



ブラシ完了
ブラシを利用することで、絵の雰囲気が変わります。

⑰マジック [グラデーション] [マスク] [スムージング]

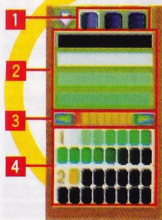


マジックには「グラデーション」「マスク」「スムージング」の3つのツールがあります。各ツールを使用する場合は、各アイコンにカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。

グラデーション

段々と色を変化させよう

グラデーションの色の設定は、パレットを使用します。まずはグラデーションを登録するバーを選択。次にP.19にある「グラデーション」を参考に、グラデーションの範囲を選択し、○ボタンを押せば、選択した色の範囲が、グラデーションバーに登録されます。実際の使用方法については、右記「やってみよう!!」を参照してください。



1グラデーション設定
グラデーションの段階を設定します。

2グラデーションバー
設定したグラデーションパターンが表示されます。

3パレットスライドバー
このバーの下に表示されているパレットを切り替える時に使用します。

4総合色パレット
パターン色を選択します。

やってみよう!!

背景にグラデーションをかけよう



色の段階を決めて
グラデーションの網点のかけ具合を、なし、4段階、8段階の中から選択。

色を設定する
左記を参考に色を設定しましょう。





グラデーションをかける位置を決めて
グラデーションをかける部分の始点と終点を決定してください。



色を付けよう
グラデーションは、同色で囲まれた部分のみに適用されます。



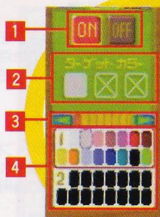
マスク

特定の色のみに描画しよう

特定の色で着色された部分のみ、描画することができます。まずはマスクアイコンを選択後、マスク「ON」にカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。これで描画可能となる色を指定することができるようになりますので、ターゲットカラーのアイコンを選択し、パレットから描画したい色を選択、決定してください。なおマスクONは同時に3色まで設定することができます。



※マスクのON/OFFはスクリーン下に表示されるマスクON/OFFスイッチを押すことでも切り替えが可能。



1 ON/OFFスイッチ
マスクのON/OFFの切り替えを行います。

2 ターゲットカラー
マスクをONにした時に、描画できる色を指定することができます。

3 パレットスライドバー
パレットを切り替える時に使用します。

4 総合色パレット
マスクONとなる色を選択。

やってみよう!!

隙間の色塗りをしよう



マスクONを設定したら

「ON」のアイコンを選択、決定してマスクONの状態にします。

色を設定しよう



ターゲットカラーに描画したい色を割り当ててください。スクリーン内にカーソルを移動し、×ボタンを押すことでも、色をスポイトすることができます。



マスクONの状態で色を塗ると

太いペンで線を引いても、マスクON以外の色は塗られません。



隙間の色塗りも簡単!!

この機能を使いさえすれば、ちょっとした隙間の色塗りも簡単に行うことができます。



スムージング

線をぼかしたり、絵に輪郭をつけよう

隣合う色を、それぞれメインカラー、サイドカラーに割り当て、その間に置く色を決定するだけで、ぼかしの効果が得られます。2カ所あるサイドカラーを同色とした場合は、向かって右側の設定が有効になります。



1 オート
設定条件に合った場所を自動でスムージングします。

2 マニュアル
スクリーン内の設定条件に合った場所を、太さを指定したペンでなぞると、スムージングを行います。

3 スムージングの方向
スムージングをかける方向を設定します。左から順に縦、横、両方向にスムージングを設定することができます。

4 スムージングの設定
スムージングの対象となる2色（メインカラーとサイドカラー）と、その2色の間に置く色を設定します。

5 パレットスライドバー
このバーの下に表示されているパレットを切り替える時に使用します。

6 総合色パレット
描画色を選択します。

やってみよう!!

色と色の間にぼかしを入れよう



メインカラーと
スムージングアイコンを選択したら、まずメインカラーにカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。次にパレットから色を選択、決定してメインカラーとする色を設定します。



サイドカラーを決めて
メインカラーと同様の操作でサイドカラーを決めたら、メイン、サイドの間に置く色も、設定しましょう。なおサイドカラーは、必ずメインカラーと接する色を選んでください。



ぼかしの向きを決めると
最後にぼかしの向きを決めます。初期設定はマニュアルなので、スクリーン内の条件にあった箇所で○ボタンを押すと、その部分だけ変化します。

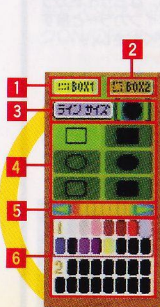
ぼかしは完成
メイン、サイド間の色の調整で、輪郭の強調や発光も簡単です。



⑱ボックス 四角や丸を描こう



四角や丸など、幾何学模様を描くことができます。ボックスのタイプには、楕円形や長方形を描く「BOX1」と、正方形や正円を描く「BOX2」とがあり、それぞれのアイコン上にカーソルを移動、○ボタンを押すことで選択することができます。スクリーン上に図形を描くときの操作方法は、始点（円を描く場合には中心点となります）と終点を、それぞれ○ボタンで決定するだけでOK。線だけで図形を描く場合は、ラインサイズに、図形を塗りつぶすときは、ポイントサイズにカーソルを合わせ、○ボタンを押すたびに、線の太さや塗りつぶしのパターンを変えることができます。



1 BOX1
長方形や楕円形を描く時に選択します。

2 BOX2
正方形や正円を描く時に選択します。

3 ライン（ヌリ）サイズ
図形の輪郭線の太さや、図形を塗りつぶす時の模様を選択します。

4 図形
描きたい図形を選択できます。

5 パレットスライドバー
このバーの下に表示されているパレットを切り替える時に使用します。

6 総合色パレット
ラインや塗りつぶし（パターン）の色を選択することができます。

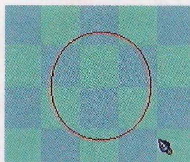
やってみよう!!

丸を描いてみよう

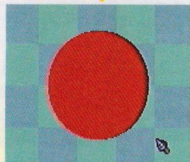
形を選んで
まずはボックスタイプを「BOX2」に設定し、正円を選択します。

色を選んで
パレットの中から自由に色を選んでください。





終点と始点を決めれば
円の中心が始点、中心点からの距離が終点となります。

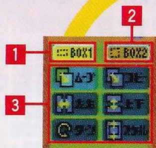


円のできあがり
終点を○ボタンを押して決定すると、見事な円のできあがりです。

⑲セレクト



セレクトでは、描いた絵の加工を行うことができます。その種類は全部で6種類（下記参照)。それぞれのアイコンにカーソルを合わせ、○ボタンを押すことで使用することができます。また、加工を施す範囲の選択方法はすべて共通。始点と終点を方向キーと○ボタンを使って加工範囲を決定してください。



1 BOX1
選択範囲を長方形に設定します。

2 BOX2
選択範囲を正方形に設定します。

3 セレクトツール
移動やコピーなどを行う時に任意のアイコンを選択してください。

ムーブ

画像を移動させせよう

画像の移動を行えます。移動範囲選択後、○ボタンで決定してください。



コピー

画像をコピーしよう

画像の複製を作成できます。×ボタンを押すまで、何度でもコピーが可能です。



左右反転

左右の向きを入れ替えよう

加工範囲を選択するだけで、画面の左右の向きを変えることができます。





上下反転

上下の向きを入れ替えよう

加工範囲を選択するだけで、画面の上下の向きを変えることができます。なお、×ボタンを押すことで、アンドゥの効果が得られます。

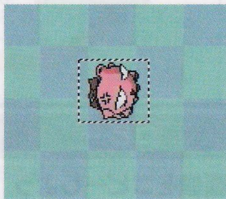




ターン

画像を回転させよう

選択範囲決定後、方向キーを押すと画像が回転。絵を好みの角度に回転させたら、○ボタンで角度を決定し、再度○ボタンで配置します。





スケール

画像の拡大、縮小を行おう

加工範囲選択後、方向キーを使い、画像を拡大縮小。○ボタンを押すことで画像サイズが決定し、再度、○ボタンで配置完了です。



⑳ごみ箱　画像を消去しよう



表示されているページの画像を、すべて消し去ることができます。

消しゴムはどこ？

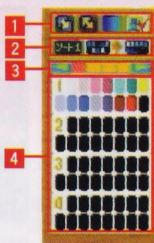
「ごみ箱」のようにすべての画像を消去するのではなく、画像の一部を消したい。そんなときは透明色（パレットの番号部分）で修正部分を塗りつぶしてください。透明で塗る＝消す。覚えておきましょう。



㉑総合色パレット



カラフルな絵を描くために欠かせない、パレットの色の入れ替えや整理整頓を行います。画面右上のパレットアイコンにカーソルを合わせ、○ボタンを押してパレットツール機能画面を表示。以下を参考に各機能の利用方法を覚えましょう。



1 パレットツール
色のコピーや交換などを行う時に任意のアイコンを選択してください。

2 ソート
パレットの色を並べ替える時に使用します。

3 パレットスライドバー
このバーの下に表示されているパレットを切り替える時に使用します。

4 総合色パレット
描画色を選択や、色のコピーなどを行う時に使用します。

 パレットロック

パレットの統一を行おう

全ページのパレット色を統一します。この操作はアンドゥが効かないので、ご注意ください。ロックすると使用色のみが自動ソートされ、全ページの使用合計色が240色を超えている場合は、自動配色されます。

 コピー

色を別のパレットにコピーしよう

パレット上の色を別のパレットにコピーできます。コピーしたい色の範囲を選択、決定したら、コピー先となるパレットにカーソルを持っていき、○ボタンを押して決定してください。

 交換

パレット上の色を入れ替えよう

パレットに配置されている色の位置を入れ替えることができます。入れ替えを行いたい色の範囲と、入れ替え先となるパレットの先頭部分を、それぞれ選択、決定してください。

 グラデーション

グラデーションパターンを作ろう

起点と終点となる2色を、隣り合わせとならぬよう、間を開けて選択、決定すると、その2色間にあるパレット色が、始点色から終点色へと変わっていくグラデーションパターンとなります。

 使用色の選択

絵全体の色調を変更する

全体を赤みがかったものや、黄色くくすんだものにするなど、絵の色調を統一できます。まずは、このアイコンにカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。すると現在スクリーン上に使用されているすべての色が選択されます。と、同時にスクリーン下のパレットバーの形が変化。このバーを動かすことで色調の統一を図ることができ、ちょっと変わった雰囲気の絵が作れます。

※ノーマルカラーと統一色、RGBとHSV。このバーの両サイドに表示される、2種類の色ボタンを切り替えることでも、さまざまな雰囲気の絵を楽しむことができます。



やってみよう!!

絵をセピア調にしてみよう



「使用色の選択」を選んで

まずは「使用色の選択」アイコンを選択、決定します。

色を決定

パレット横にあるバーを好みの色に合わせましょう。





絵の雰囲気が変わるのだ

セピア調の落ちついたイメージの絵が完成!!

 ソート

パレットの色を使いやすく並べ替える

パレットの整理整頓を行います。ソートの種類は4種類（下記参照）。「ソート1」の部分にカーソルを合わせ、決定することでソート番号が変わり、その右にあるアイコンにカーソルを合わせ、○ボタンを押すことで、ソートが実行されます。

ソート1 …明度（HSVのV）の高い順に並べ替えます。
ソート2 …同じ色がパレット上に複数あった場合に、それを1つにまとめることができます。
ソート3 …色が設定されていない黒のスペースを詰めて、設定済みの色を 順番に表示させることができます。
ソート4 …使用されていない色を黒に置き換えることができます。

㉓サウンド設定 サウンドの設定を行おう



BGMやSEのON/OFF切り替えや、CDプレイヤー（詳細についてはP.27参照）を表示させ、サウンドボリュームや曲の変更などを行うことができます。



1 **CDプレイヤー表示**：選曲や音のボリューム調整を行うことができます。
2 **OK**：サウンド設定を終了します。
3 **BGM**：このボタンを押すたびにBGMのON/OFFの切り替えを行うことができます。
4 **SE**：このボタンを押すたびに効果音のON/OFFの切り替えを行うことができます。

㉔シューティングゲーム 自分の描いたキャラクターでシューティングゲームを楽しもう



シューティングゲームを行うことができます。詳しくはP.28を参照してください。

㉕ヘルプ 各アイコンの簡単な役目や操作方法を確認しよう



各アイコンの簡単な役割を確認できます。ヘルプアイコンを選択、決定した状態で、各アイコンにカーソルを合わせましょう。



点や線を引くペンツール

㉖テキストツール 描いた絵に文章を付けてミニストーリーを作ろう

テキストツール

自分の描いた絵に文字を付けて、チキチキシアターで自作の紙芝居を楽しむことができます。詳しくはP.25を参照してください。

㉗キャンバス　スクリーンの下地を変えよう



キャンバスの模様を選択、決定することで、スクリーンの下地が変更できます。右端は無地用のキャンパスで、パレットから色を選ぶことも可能です。

㉘END　お絵かきセットを終了しよう

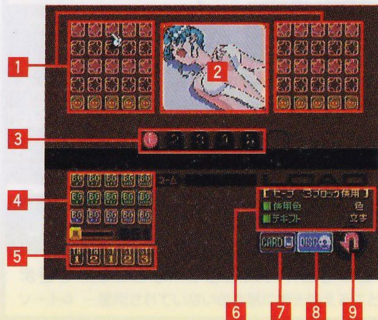


タイトル画面に戻ります。お絵かきセット終了前には、必ずセーブを行ってください。

㉙LOAD　画像をロードしよう



画像のロードを行います。絵を表示させるページ数を選んだら、ロードするファイルにカーソルを合わせ、○ボタン。ミニスクリーンに選択したデータの絵が表示されたら「YES」にカーソルを合わせ、決定してください。



1 ライムサンプル：ロードすることのできるサンプルファイルです。「CARD」を選択した時は、メモリーカード内のファイルが表示されます。

2 ミニスクリーン：ロードするファイルの絵を確認することができます。

3 ページ：絵をロードさせるページを指定することができます。

4 景色サンプル：サンプルの背景画をロードすることができます。

5 組サンプル：チキチキシアターとシューティング用の5ページ組みサンプルデータです。このデータは、5ページすべてにロードされます。

6 ファイルデータ：ロードされる絵の色数や使用テキスト文字数を確認できます。

7 CARD：メモリーカードを使ってロードを行うことができます。

8 DISC：CD-ROM内に用意されているサンプルデータのロードを行うことができます。

9 リターンマーク：スクリーン画面に戻ります。

㉚SAVE　画像をセーブしよう



画像のセーブを行います。保存したい絵が表示されているページを選んだら、メモリーカードの開いているブロックにカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。ロードのときと同様、ミニスクリーンに表示される「YES」を選択、決定すれば、セーブは完了です。またミニスクリーン下のネーム入力を選択すると、ファイルに名前を付けることができます。入力したい文字にカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。ロード時のファイル検索が楽に行えるはずです。



1 **メモリーカード**：メモリーカードの中身を確認することができます。
2 **ミニスクリーン**：セーブするファイルの絵を確認することができます。
3 **ページ**：セーブする絵のページを指定することができます。全ページをまとめてセーブする場合は、「All」を選択してください（15ブロック使用）。
4 **ネーム入力**：セーブファイルに名前が付けられます（写真は「ネーム入力」選択後のものです）。
5 **ネーム入力パネル**：セーブする作品に自由に名前を付けることができます。
6 **CARD**：画像やテキストをセーブする場合は、メモリーカード内に3ブロックの空きが必要です。
7 **ファイルデータ**：セーブされる絵の色数や使用テキスト文字数を確認できます。
8 **リターンマーク**：スクリーン画面に戻ります。

データセーブ時のポイント

データをセーブしようとしたらメモリーの空きが足りない。そんなときはメモリーカード内にある不要なペイントメーカーのデータにカーソルを合わせ、×ボタンを2回連続で押してください。これでそのデータを消去できます。ペイントメーカーのセーブデータがある場合は、そのデータの上に新たなデータを上書きすることができます。



ゲームの遊び方

オリジナル宝魔描き

オリジナルキャラクターをデザイン

お絵かきセットで描いたイラストを、本編の第3話カスタムに、宝魔として登場させることができます。ここでは、宝魔を描いてから、物語に登場させるまでの流れを説明していきます。

1 自分だけの妖怪を描こう

お絵かきセットの機能を駆使して、オリジナル宝魔を描きましょう。宝魔の背景は透明にしておくといいでしょう。



2 第3話のカスタムを選択しよう

絵を保存してお絵かきセットを終了したら、タイトル画面から「ゲームスタート」を選び、第3話カスタムを選択します。



3 今日の出現妖怪をロードしよう

ロード画面に切り替わったら、❶で描いた宝魔のファイルを選択し、絵が現れたら「OK」にカーソルを移動させます。



4 オリジナル宝魔登場!

「OK」ボタンでを押すと、物語が始まり、自分の描いたオリジナル宝魔が、ライムたちとともに画面に現れます。



チキチキシアター

自分の描いた絵で作る電脳紙芝居

5枚の絵を並べ、各イラストに文章を付けることで、紙芝居を楽しむことができます。オリジナルイラスト、サンプルイラストなどを組み合わせて、自分だけのユニークな紙芝居作りにチャレンジしてみましょう。



1 ストーリー配列：シアター時に表示される絵の順番を変更することができます（右記参照）。またページナンバーの横にあるボタンで、画面の現れ方等の設定が行えます。
2 文字表示：入力した文字を表示します。文字の表示スピードの調整や改行の指定をする場合には、ここに表示された文字を選択して行うことになります。
3 文字入力：入力する文字を決定します。文字の入力方法については、P.26の「❷文字を入力しよう」を参照してください。
4 文字ツール：入力した文字にさまざまな特徴を持たせることのできるツールです。詳細については、P.26を参照してください。
5 文字入力補助：文字の修正や削除、コピーなどを行うことができます。詳細についてはP.27を参照してください。
6 チキチキシアター：ここで作成した紙芝居を鑑賞することができます。詳細についてはP.27を参照してください。
7 お絵かきセット：チキチキシアターを終了し、お絵かきセットに戻ります。
8 ロード：絵や文章をロードします。
9 セーブ：絵や文章をセーブします。

1 絵を配置しよう

まずは絵をロードするページ番号を決めて、LOADを選択。配置したいファイルを決定して5枚の絵を表示させます。またミニスクリーン上の絵を選択し、○ボタンを押したまま、ほかのページの絵に重ねると、その絵と位置を入れ替えることができます。テキストはそのままなので、テキストと絵を入れ替えたい時などに便利です。





2 文字を入力しよう

配置した絵にあった文章を入力しましょう。入力方法は、まずページ番号を指定したあと、文字の種類を選択。文字候補の中から入力したい文字を選択、決定してください。なお「漢字」は、まず入力したい漢字を音読みしたときに、先頭にくる文字をひらがなの中から選ぶことになります。もし文字が入力できない、ということがあったら、入力補助ボタン（下記参照）が、点灯していないか、確かめてみてください。





コピー

文字のコピーを行います。コピーしたい文字の範囲を決定してください。



挿入

コピー等を上書きと挿入のどちらで行うかを設定。アイコン選択時＝挿入モード。



消去

アイコン選択後、消したい文字の範囲を選択することで、文字の消去を行います。

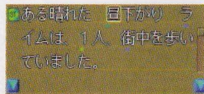


アンドゥ

1つ前の動作を取り消します。再度アンドゥすると、取り消し前の状態に戻ります。

3 文字に特徴を持たせよう

最後の仕上げに、文字の表示される速さや色を変えるなどして、文字に特徴を持たせます。何か特徴を持たせた文字には、入力してある文字の下に▲マークが入ります。



文字のスピード

文字の表示速度を調整。1度、文字のスピードを変更すると、再び別の文字スピードを入力してある地点までは、スピードが変わりません。

文字のウェイト

文字をワンテンポ遅らせて表示させることができます。文字と文字との間に、間を持たせたいときなどに利用するとよいでしょう。

文字パレット

表示される文字の色を変更することができます。色を変えたい文字範囲を選択してから、8種類の色の中から自由に選んでください。

改行

改行マークを付けたその次の文字から行が変わるよう設定することができます。文章の段落分けをする場合などに使用することになります。

行クリア

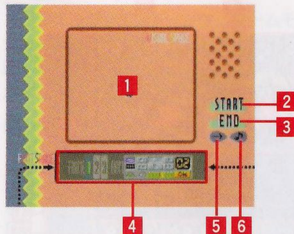
行クリアを設定すると、設定を行った次の文字から改行されるだけでなく、改行前の文字がすべてスクロールして消えてから、次の行を表示するようになります。

ストップ

プレイヤー自身が、○ボタンを押すまでは、次の文字が表示されないよう設定することができます。

4 自分で作った紙芝居を楽しもう

絵を配置し、文字を打ち終わったら「チキチキシアター」を選択、決定してください。「START」にカーソルを合わせて、○ボタンを押せば、紙芝居が始まります。各アイコンの役割については、下記を参照してください。



1 **スクリーン**：各ページに配置した絵が表示されます。
2 **START**：チキチキシアターを始めます。
3 **END**：チキチキシアターを終了しテキストツールに戻ります。
4 **文字表示（FRAME/BGMパネル）**：スクリーンに合わせて入力した文字が表示されます。また、シアター設定を押すことで、FRAME/BGMパネルに切り替わり、フレームの絵柄を変更したり、BGMを変更することができます（下記参照）。
5 **再生モード**：チキチキシアターを1度だけ再生するか、繰り返し再生するのかを設定します。
6 **シアター設定**：文字表示とFRAME/BGMパネルの表示切り替えを行うことができます。

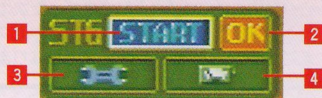
お気に入りのBGMでスクリーン鑑賞

お気に入りの曲を聴きながらチキチキシアターやシューティングを楽しむ場合。CDプレイヤー（P.21）や上記のFRAME/BGMパネルを利用し、シアターやシューティングゲームのスタート時に、好きな曲の番号を選んでポーズ状態にしておきます。これでシアター、シューティング開始時にポーズが解除され、選曲しておいた曲が流れ出します。

シューティングゲーム

迫力満点のシューティングゲーム作り

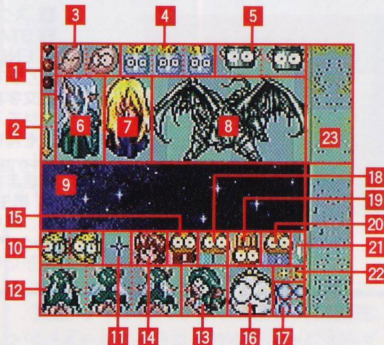
お絵かきセットで描いた絵を、キャラクターとして登場させる本格シューティングゲーム。ゲームスタートまでの手順をここで紹介していきましょう。



1 START：シューティングゲームを始めます。
2 OK：シューティングゲームの設定画面を終了します。
3 **各種ゲーム設定**：シューティングゲームの難易度やスピードなどを設定することができます（P.29参照）。
4 **敵キャラ設定**：敵の動きや出現パターンなどを設定することができます（P.30参照）。

1 グラフィックを設定しよう

まずはキャラクターデザイン。とはいっても難しいことはありません。自機やパワーアップアイテム、ザコキャラからボスまで、すべてスクリーンの特定の位置に絵を描くだけでOKだからです。右のキャラクター配置図と下記の各項目の番号を照らし合わせて、それぞれの位置にキャラクターを書き込んでいきましょう。

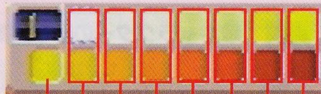


1 敵小弾（3パターン）
2 敵ミサイル（2パターン）
3 ザコ1（2パターン）
4 ザコ2（3パターン）
5 ザコ3（2パターン）
6 中ボス1
7 中ボス2
8 大ボス
9 背景
10 地上物（2パターン）
11 破壊された地上物
12 自機（3パターン）
13 自機のダメージ
14 ボーナス
15 ショットのパワーアップアイテム
16 アイテムキャリア
17 バリアパターン（4パターン）
18 レーザーアイテム
19 オプションアイテム
20 バリア&ボムアイテム
21 オプション
22 自機ショット
23 マップ配置

2 敵を配置しよう

敵の配置にはパレットを使います。パレットの各位置が敵キャラと対応（右記参照）しており、前述の㉓マップ配置に対応色で点を打つだけで敵が配置されます。なおザコと地上物は点を連続して縦に並べることで編隊を組み、ボスは1画面に1体のみ登場ということを覚えておきましょう。





※パレットの下段の敵は、倒すとボーナスが出現する設定になっています。

3 ゲーム設定でオープニング、エンディング画面を設定しよう

オープニングやエンディング、ゲームモードなど、シューティングゲーム全体に関わる設定（下記参照）を行います。各項目にカーソルを合わせ、○ボタンを押すことで設定の変更ができます。



1 ページセット：シューティングゲームのビジュアル画面と本編を設定できます。各画面を設定する場合には、各ページに絵をロードしてから、P1からP5の下に表示されている文字にカーソルを合わせ、○ボタンを押すことで、ビジュアル、「ST」（シューティング）と順に表示が切り替わるので、それぞれ自由に設定してください。

2 ゲームモード：普通にプレイするか、タイムアタックで点数を競うのかを設定します。

3 ゲームレベル：ゲームの難易度を設定します。

4 コンティニュー：コンティニューの回数を設定します。

5 オプションパターン：アイテムを取ることで自機に取り付くオプションの動きを設定します。

6 バクハツパターン：爆発のアニメーションパターンを設定します。

7 スクロールパターン：どのように画面がスクロールするのかを設定します。

8 スクロールセット：画面がループする回数と、スクロールスピードを設定します。

9 1UP［キャリアポイント］：キャリア破壊時の点数の何倍で1upするかを設定します。

10 キャンセル：設定を無効のままゲーム設定を終了します。

11 セットアップ：設定を完了させてゲーム設定を終了します。

4 敵キャラクターの動き設定しよう

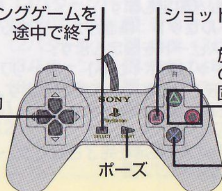
敵キャラ設定では、登場する敵キャラクターの動きやスピードなどを変えることができます。設定方法は、ゲーム設定と同様、変更したい項目にカーソルを合わせて、○ボタンを押すだけ。最後に「セットアップ」アイコンを選択、決定してください。なおボスキャラ設定は、攻撃、移動パターンを4段階に変化させることができます。



1 敵キャラ表示：設定を行う敵を表示。この表示ウインドウの上の数字を選択することで、どの敵の設定を行うのかを決定することができます。
2 出現パターン：敵がどの位置から出現してくるのかを設定します。
3 回転パターン：敵がどのように回転しながら移動するのかを設定します。
4 スピード：敵の動きの早さを設定します。
5 移動パターン：敵が画面上をどのように動くのかを設定します。
6 ショット：敵の撃ってくる弾のパターンを設定します。
7 バイタリティ：敵の打たれ強さを設定します。
8 ポイント：倒すことで得られる得点です。
9 キャンセル：設定を無効のまま敵キャラ設定を終了します。
10 セットアップ：設定を完了させて敵キャラ設定を終了します。

5 シューティングゲームを楽しもう

「START」を選択、決定するとシューティングゲーム開始です。操作方法は以下のとおり。





使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤った取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 00589